

Vous venez de trouver une règle mise en ligne par des collectionneurs qui partagent leur passion et leur collection de jeux de société sur Internet depuis 1998.

Imaginez que vous puissiez accéder, jour et nuit, à cette collection, que vous puissiez ouvrir et utiliser tous ces jeux.

# Ce rêve est devenu réalité !

Chantal et François ont créé l'Escale à jeux en 2013. Depuis l'été 2022, Isabelle et Raphaël leur ont succédé. Ils vous accueillent à Sologny (Bourgogne du sud), au cœur du Val Lamartinien, entre Mâcon et Cluny, à une heure de Châlon-sur-Saône ou de Lyon, une heure et demi de Roanne ou Dijon, deux heures de Genève, Grenoble ou Annecy et quatre heures de Paris (deux heures en TGV).

L'Escale à jeux est un ludogîte, réunissant un meublé de tourisme ★★★ modulable de 2 à 15 personnes et une ludothèque de plus de 9000 jeux de société.

Au total, 320 m<sup>2</sup> pour jouer, ripailler et dormir.

**ESCALE À  
JEUX**

[escaleajeux.fr](http://escaleajeux.fr)

09 72 30 41 42

06 24 69 12 99

[escaleajeux@gmail.com](mailto:escaleajeux@gmail.com)



# GLOSSA

2 à 6 joueurs à partir de 10 ans

## DESCRIPTION DU JEU

Le coffret contient :

- 104 cartes dans un sabot de distribution,
- un lot de jetons répartis de la façon suivante :
  - 75 jetons de 10 points
  - 25 jetons de 50 points
  - 10 jetons de 100 pointset représentant au total 3.000 points,
- une règle de jeu.

Chaque carte porte une lettre de l'alphabet ou un groupe de deux lettres ainsi qu'un nombre précisant sa valeur. Ceci à l'exception de deux cartes "jokers" de valeur nulle qui peuvent, au gré du joueur, remplacer toute lettre ou groupe de lettres existant dans le jeu.

## PRINCIPE DU JEU

A l'aide de 7 cartes qu'il reçoit, chaque joueur s'efforce

- en un premier temps, de constituer un mot de la plus forte valeur
- en un deuxième temps, par un système d'enchères particulier, d'en tirer le meilleur parti.

## DÉROULEMENT DE LA PARTIE

### A) LA DONNE

Les joueurs installés autour d'une table, se répartissent ***tout d'abord les jetons de jeu***, puis les cartes de la façon suivante :

- Un donneur est tiré au sort pour le premier coup, il change à chaque donne, dans le sens des aiguilles d'une montre. Le joueur placé immédiatement à droite du donneur brasse le jeu et le coupe.
- Puis le donneur distribue les cartes, une par une, en commençant par le joueur placé immédiatement à sa gauche jusqu'à ce que tous les joueurs, y compris lui-même, aient 7 cartes en main.
- Chaque joueur observe son jeu et après une minute de réflexion, le joueur situé après le donneur annonce s'il participe au coup ou non. Dans l'affirmative il dépose 10 points en jetons sur le **tapis ce qui constitue son droit de jouer** et, le cas échéant, d'échanger des cartes.
- Lorsque chacun a précisé s'il participait au jeu, le premier joueur annonce combien de cartes il veut échanger (une, deux ou trois). Il les reçoit alors du donneur après avoir jeté, en même temps, sur le tapis, toutes les cartes qu'il ne désire pas garder. Le joueur qui participe au coup mais ne désire pas échanger de cartes déclare, **UNIQUEMENT** à son tour de parler : "SERVI".
- Les cartes étant définitivement distribuées, chaque joueur constitue **pour lui-même**, sans le montrer, un mot de la plus forte valeur possible. Ce mot utilise tout ou partie des 7 cartes que l'on a en main. Après une minute de réflexion, on passe aux enchères.

Valeur du mot

Pour déterminer la valeur du mot que l'on a en main, on fait la somme des points figurant sur les cartes utilisées, puis le produit de cette somme par le nombre de cartes employées (y compris les jokers). Exceptionnellement, si le mot utilise les 7 cartes, on multiplie non par 7 mais par 10.

**Exemple :** CIVET = (3 + 2 + 4 + 1 + 2) x 5  
= 60 points  
ESCORTE = (1 + 1 + 3 + 2 + 1 + 2 + 1) x 10  
= 110 points.

## B) LES ENCHÈRES

1<sup>er</sup> tour :

Le joueur situé immédiatement à la gauche du donneur parle le premier (on ne tient plus compte ici de ceux qui se sont retirés avant l'échange des cartes). Il a alors **3 possibilités** en fonction, d'une part de la valeur de son jeu, d'autre part du contexte psychologique de la partie :

- s'il préfère se réserver, il dit "je passe" et garde son jeu en main,
- s'il estime que son jeu n'est pas valable, il se retire et pose ostensiblement son jeu (faces cachées) sur le tapis,
- s'il espère tirer le maximum du jeu qu'il a en main, il annonce un certain nombre de points qu'il place en jetons sur le tapis.

Le joueur situé immédiatement après celui qui vient de parler et les joueurs suivants ont eux aussi trois possibilités :

- se retirer, s'ils estiment que leur jeu n'est pas suffisant et dans ce cas poser leur jeu sur le tapis (faces cachées),
- s'aligner, en plaçant sur le tapis un nombre de points égal à celui qu'a déposé le joueur précédent. Ceci pour aller jusqu'à la comparaison des jeux s'ils estiment avoir une chance,
- "renchérir", c'est-à-dire placer sur le tapis l'équivalent de la mise précédente augmenté du nombre de points qu'ils jugent utile.

2<sup>ème</sup> tour d'enchères et suivants :

Le tour revient au 1<sup>er</sup> joueur. S'il ne s'est pas retiré au 1<sup>er</sup> tour, il a trois possibilités :

- se retirer, cette fois si son jeu n'est pas valable,
- s'aligner,
- renchérir.

On ne peut **passer** que lors du 1<sup>er</sup> tour d'enchères et après un joueur qui a passé. Dès qu'un joueur donne une valeur, il n'est plus possible de passer.

Les enchères continuent au fur et à mesure, chaque joueur conservant les trois mêmes possibilités : se retirer, s'aligner, renchérir.

Le fait de se retirer est irréversible. On est exclu du tour et la valeur du jeu que l'on a alors en main est nulle.

On ne peut pas renchérir sur sa propre enchère si tous les joueurs sont alignés.

L'enchère maximum que peut faire un joueur est limitée à 300 points.

## C) COMPARAISON DES JEUX ET TOTAL DES POINTS

Quand toutes les annonces sont terminées, le dernier joueur à avoir renchéri expose son jeu et ceux qui se sont alignés le comparent avec le leur. Celui qui détient le jeu le plus fort ramasse les jetons déposés sur le tapis au cours du coup.

En cas d'égalité de points entre deux jeux, prime celui qui utilise le minimum de cartes, et, en cas d'égalité persistante, le jeu dont la carte de valeur maximum est inférieure à la carte de valeur maximum des joueurs en présence. Si l'égalité persiste on applique le même principe à la seconde carte, etc. A l'extrême (égalité totale), il y a partage du gain (points de tapis).

- Les points du jeu : points qu'après chaque coup (ou donne) marqueront les joueurs ayant participé au coup jusqu'à la comparaison des jeux. Les points de jeu représentent la valeur du mot.
- Les points de tapis : matérialisés par les jetons que ramasse le gagnant de chaque coup.

Sur la feuille de marque, on inscrit les points des jeux en présence. Les joueurs qui se sont retirés du coup ne marquent rien.

Si sur une enchère (relativement importante en général) aucun joueur ne s'aligne, l'auteur de l'enchère ramasse les jetons et il n'est pas tenu de montrer son jeu. S'il montre son jeu, il inscrit normalement ses points de jeu.

S'il préfère ne pas montrer son jeu, il inscrit comme points de jeu, le montant des points de tapis (jetons) qu'il vient de ramasser.

Puis on rebat les cartes pour une nouvelle donne.

## COMMENTAIRES - CAS PARTICULIERS

### I) MOTS AUTORISÉS

Sauf conventions particulières à préciser avant la partie, sont autorisés tous les mots non composés figurant en caractères gras dans la première partie du Petit Larousse illustré, au masculin, au féminin, au singulier et au pluriel, sauf indication contraire du dictionnaire.

Les verbes sont autorisés sous toutes leurs formes de conjugaison, sauf restrictions précisées dans l'ouvrage de Bescherelle, l'Art de conjuguer.

### II) DURÉE DE LA PARTIE

Par convention avant la partie, les joueurs décident que celle-ci s'effectuera en nombre de donnes (10, 15 ou 20) ou en durée (1 h, 2 h, etc.).

### III) EMPLOI DES JETONS - RÉSERVES DE JETONS

#### a) EMPLOI DES JETONS

Les jetons ayant une valeur minimale de 10 points, les enchères doivent donc toujours être des multiples de 10.

#### b) RÉSERVE DE JETONS

Lorsqu'un joueur voit sa réserve de jetons diminuer jusqu'à une valeur inférieure au 1/5<sup>e</sup> de son montant initial, il peut, mais seulement entre deux donnes, demander un dépannage à un joueur plus favorisé. Ce dépannage, limité à 50 % de la réserve initiale, est aussitôt porté dans la colonne des points de jeu, en moins pour l'emprunteur, en plus pour le prêteur (voir en dernière page un exemple de feuille de marque).

#### c) RÉSERVE DE JETONS ÉPUISEE PENDANT UNE DONNE

Il peut arriver qu'au cours des enchères un joueur ne puisse plus suivre les autres par manque de jetons. S'il est en présence d'un seul joueur on compare les jeux sans plus attendre. S'il y a plusieurs joueurs on prend note du montant des jetons mis en jeu par ceux qui continuent les enchères, jetons qui leur seraient restitués si le joueur "tapis" avait finalement le jeu gagnant.

#### d) "CAGNOTTE"

Il peut arriver qu'après l'échange des cartes et en raison de jeux particulièrement médiocres, tous les joueurs en présence soient amenés à passer. Les mises déjà déposées sur le tapis constituent une cagnotte et on passe au coup suivant.

### IV) DISTRIBUTION DES CARTES

Sur convention à préciser avant la partie, on peut décider :

- soit d'employer l'ensemble des 104 cartes à chaque donne (brasser le tout, couper, distribuer),
- soit, après la première donne terminée, de jouer la seconde donne avec le reliquat des 104 cartes ce qui est mathématiquement possible lorsque le nombre de Joueurs en présence n'excède pas 5. Cette façon de faire qu'on peut appeler la "donne continue" sollicite plus activement la mémoire. Le sabot de distribution facilite cette opération.

### V) EXPOSITION DU JEU GAGNANT

Dans le cas d'enchères élevées où personne n'a suivi le dernier joueur ayant renchéri, il faut laisser au gagnant du coup le choix de montrer ou de ne pas montrer son jeu. Prenons deux cas extrêmes :

**Cas "a"** : Cinq joueurs sont dans le coup, avec des jeux moyens (entre 70 et 100 points). Cependant les enchères ont monté, il y a 400 points sur le tapis. Le dernier à parler renchérit de 200 et personne ne suit alors qu'en réalité son jeu ne vaut que 90 points. Il a tout intérêt à ne pas montrer son jeu car il va ramasser 600 points de tapis et inscrire 600 points de jeu.

**Cas "b"** : Seuls trois joueurs participent au coup dont deux ont des jeux médiocres. Le joueur X qui a 280 points en main, met 50 points sur le tapis pour ne pas effaroucher les autres. Malgré tout, personne ne suit. Laissons lui la possibilité, après avoir ramassé le maigre tapis, de marquer au moins ses 280 points de jeu en exposant celui-ci.

## VI) QUELQUES CONSEILS SUR LES ENCHÈRES

Le joueur de GLOSSA s'apercevra très vite que le bluff classique est moins payant en général que ce que l'on pourrait appeler la "sous-enchère psychologique" ou bluff inverse. Par exemple, les valeurs des jeux en présence étant les suivantes :

**A** : 150 points

**B** : 95 points

**C** : 80 points

**D** : 65 points

Si **A** ouvre les enchères à 120 points, il est plus que probable que ni **B** ni **C** ni **D** ne s'aligneront sur lui, même pour marquer leurs points de jeu car, dans l'affaire, ils seraient déficitaires. Donc **A** ramassera un tapis ne comportant, à part ce que lui-même a placé, que les  $10 \times 3 = 30$  points d'ouverture initiale de ses adversaires.

Par contre, si **A** commence par une enchère de 50 points, les trois autres auront tendance à suivre, pour marquer quand même des points de jeu, Tout le monde y gagnera :

**A** :  $(10 \times 3) + (50 \times 3) + 150$  points de jeu = 330 points

**B** :  $95 - 50 - 10 = 35$  points

**C** :  $80 - 50 - 10 = 20$  points

**D** :  $65 - 50 - 10 = 5$  points

Evidemment cela n'est pas toujours aussi simple.

Admettons que **D** n'ait pas un jeu de 65 points mais de 140 points et qu'après s'être aligné sur la mise de 50 points de **A** il renchérisse de 50 autres points ! **A**, piqué au jeu s'aligne de nouveau et renchérit à 50 autres points. **B** et **C** ne peuvent plus suivre.

Ils ont perdu 60 points en jetons et ne marquent même pas leurs points de jeu. **D**, par contre marquera ses points de jeu, mais il aura perdu gros en points de tapis. Il y a donc, tout au long de la partie, outre le souci de construire des mots payants, une évaluation permanente à faire et des choix délicats entre :

- la surenchère,
- la "sous-enchère",
- la décision de s'aligner pour marquer ses points de jeu ou de renoncer.

## MODÈLE DE FEUILLE DE MARQUE

(PARTIE A 4 JOUEURS)

OPÉRATIONS	Joueur 1	Joueur 2	Joueur 3	Joueur 4	Joueur 5	Joueur 6
1 <sup>e</sup> donne		102	78	65		
2 <sup>e</sup> donne	75	95	120	90		
3 <sup>e</sup> donne	96			114		
4 <sup>e</sup> donne		130	96			
5 <sup>e</sup> donne	85	100		72		
6 <sup>e</sup> donne	108	90	84	130		
7 <sup>e</sup> donne	65	75		98		
Dépannage	— 300			+ 300		
8 <sup>e</sup> donne	110			84		
9 <sup>e</sup> donne		108	78			
10 <sup>e</sup> donne	60	64	105			
(Partie d'une heure terminée)						
TOTAL POINTS DE JEU	299	764	561	953		
RELIQUAT JETONS	510	800	410	1 280	TOTAL TOUJOURS EGAL A 3 000	
TOTAL FINAL	809	1 564	971	2 233		